

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN MONOPOLI SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMEN*) TERHADAP HASIL
BELAJAR GEOGRAFI SISWA KELAS X
DI MAN 1 KOTA TERNATE**

Abstract. This study aims to determine the learning outcomes of students before and after learning using the media monopoly geography and the effectiveness of the use of monopoly games as a learning media TGT (Teams Games Tournament) on the learning outcomes of class X students in MAN 1 Ternate City. The method used in this study is an experiment used to find the effectiveness of certain treatments in controlled conditions. This research is a quasi-experimental study (quasi experimental) with a pretest-posttest Control Group Design. The population and sample of the study were all class X students. Sampling was done randomly and class X IS-1 as a class experimental class which was taught using monopoly games and class X IS-2 as a Control class which was taught using power point media.

The results showed that the average student learning outcomes of the experimental class taught by the geopharmic monopoly game media was 75.87 and the average learning outcomes of the control class students were learned using medi power point a 69.47. After calculating the t-test on the posttest results of the two classes, a significance value ($0,002 < 0,05$) was obtained, at a significance level of 95% ($\alpha = 0,05$), meaning that there were differences in class X IS-1 geography learning outcomes and class X IS-3 after being given treatment. so that it can be concluded that the effectiveness of the use of monopoly games as a TGT learning media (Teams Game Tournament) is effective against the learning outcomes of students of class X IS-1 in MAN 1 Kota Ternate

Chyntia Monigi

Universitas Negeri Makassar
Indonesia

Maddatuang

Universitas Negeri Makassar
Indonesia

Amal

Universitas Negeri Makassar
Indonesia

Chyntia Monigi
Maddatuang
Amal

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah di belajarkan menggunakan media monopoli geografi serta efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap hasil belajar Geografi peserta didik kelas X di MAN 1 Kota Ternate. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang digunakan untuk mencari efektivitas perlakuan tertentu pada kondisi yang telah terkendali. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan *pretest-posttest Control Group Desain* Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas X. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dan kelas X IS- 1 sebagai kelas eksperimen kelas yang dibelajarkan menggunakan permainan monopoli dan kelas X IS-2 sebagai kelas Kontrol yang dibelajarkan menggunakan media *power point*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen yang dibelajarkan dengan media permainan monopoli geofrafi adalah 75,87 dan rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol yang dibelajarkan dengan menggunakan medi *power point* a dalah 69,47. Setelah dilakukan perhitungan uji *t-test* pada hasil *posttest* kedua kelas tersebut, didapatkan nilai signifikansi ($0,002 < 0,05$), pada taraf signifikansi 95% ($\alpha=0,05$), artinya terdapat perbedaan hasil belajar geografi kelas X IS-1 dan kelas X IS-3 setelah diberikan perlakuan. sehingga dapat di simpulkan bahwa efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) efektif terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IS-1 di MAN 1 Kota Ternate.

Kata Kunci : Permainan monopoli, *Teams Games Tournament*, , hasil belajar

Pendahuluan

Peranan Geografi dalam pendidikan adalah untuk dapat mengembangkan pemahaman siswa tentang organisasi spasial, masyarakat, tempat-tempat, dan lingkungan pada muka bumi Sumaatmadja, (1996). Peserta didik didorong untuk dapat memahami tradisi keruangan, yang perhatiannya lebih terpusat pada persoalan geometri hubungan-hubungan keruangan dan juga perpindahan keruangan, tradisi studi wilayah, yang perhatiannya terpusat pada kajian karakteristik esensial tempat-tempat ataw kawasan, tradisi kajian hubungan manusia denagan alam, yang perhatiannya tepusat pada perkara interaksi manusia dengan lingkungan, dan tradisi ilmu kebumian, yang perhatiannya terutama terpusat pada upaya mendeskripsikan dan menjelaskan ciri-ciri permukaan bumi. Yang pada gilirannya dapat mendorong peserta didik memiliki nilai-nilai karakter (nilai terhadap Tuhan, terhadap diri sendiri, terhadap sesama, terhadap lingkungan dan nilai-nilai kebangsaan). Selain itu melalui pembelajaran Geografi diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan di lingkungannya pada masa kini dan masa depan.

Menurut Nurdin (2008), peserta didik akan belajar lebih baik dan bermakna apabila peserta didik mengalami apa yang dipelajari dan bukan sekedar mengetahuinya saja. Pencapaian tujuan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai upaya melalui inovasi pembelajaran khususnya oleh guru yang dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, agar peserta didik memperoleh pembelajaran melalui proses kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang bermakna dan diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, memotivasi dan menantang peserta didik untuk berpartisipasi aktif..

Keberhasilan kegiatan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran. Media dalam kegiatan pembelajaran adalah alat bantu yang berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak bisa disampaikan guru melalui kata-kata atau kalimat dan media mempunyai andil yang cukup besar dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berupa sarana yang dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar (Saptorini 2012).

Sebagai guru yang profesional, guru harus mampu membuat peserta didik termotivasi dalam suatu kegiatan pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bahan pelajaran Prawiradilaga (2007). Salah satunya dengan Sumber belajar berimplikasi pada perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator (Suryadi 2013).

Berdasarkan pendapat Hamalik (1989), pemakaian media pengajar dalam proses belajar mengajar membangkitkan kemauan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Untuk itu pemilihan media pembelajaran itu sendiri harus tepat, bukan melihat dari kecanggihannya, akan tetapi bagaimana media pembelajaran itu dapat memberikan manfaat terhadap siswa sehingga penggunaan media pembelajaran tersebut memberikan hasil yang maksimal.

Berdasarkan pengamatan langsung pada saat pembelajaran Geografi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Ternate pada saat pembelajaran Geografi dikelas X didapatkan beberapa fakta yang menunjukkan kondisi harapan belum sesuai dengan kondisi yang sebenarnya, di mana proses pembelajarannya guru masih lebih banyak menggunakan pembelajaran berbentuk ceramah, menulis dipapan, dan mencatat, pemberian latihan soal dan penjelasan penyelesaian soal-soal yang bersifat tekstual atau pembelajaran yang didominasi dari materi yang ada di buku pelajaran yang digunakan oleh peserta didik. Pembelajaran ceramah memang tidak bisa dihilangkan, tetapi seorang guru dituntut untuk mengembangkan kreativitasnya dalam pembelajaran yang dapat melibatkan keaktifan peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Adapun penggunaan media pembelajaran masih terbatas hanya pada penggunaan peta, atlas dan globe Sedangkan ke 3 media pembelajaran Geografi ini terbatas penggunaannya hanya pada materi-materi pelajaran tertentu saja. Salah satu media yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah MAN 1 Kota Ternate adalah penggunaan media *power point*. Guru belum menggunakan media pembelajaran lain yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang sifatnya lebih variatif sehingga memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam mempelajari materi-materi berupa teori sangatlah jarang dilakukan, sehingga perlu adanya terobosan baru untuk mengatasi masalah ini.

Dari permasalahan di atas, diperlukan suatu penelitian dengan penggunaan media pembelajaran dalam sistem permainan dalam suatu proses pembelajaran sebagai alat bantu untuk guru mata pelajaran geografi. Dengan menggunakan sistem permainan dalam pembelajaran Peserta didik akan terlibat aktif didalamnya sehingga akan menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan dan perasaan mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik. Media pembelajaran ini harus menyenangkan, mampu membuat Peserta didik merasa tertarik untuk mencoba dan terus belajar, membuat siswa menjadi aktif dan lebih paham terkait dengan materi pembelajaran geografi, serta tetap memperhatikan ketercapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya permainan dalam proses pembelajaran, akan memberikan kesempatan kepada Peserta didik untuk dapat lebih berperan langsung dan menumbuhkan rasa senang pada materi yang diberikan. Permainan monopoli dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran geografi karena selain mengandung unsur pembelajaran, sebagian Peserta didik tentu sudah mengenal permainan ini dan bahkan sering menggunakannya, sehingga dapat memudahkan dalam

pelaksanaannya dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat mengurangi kesulitan guru dalam menjelaskan alur permainan. Dengan bentuk permainan monopoli yang dimodifikasi dan disesuaikan dengan materi yang diberikan, diharapkan keaktifan belajar Peserta didik dapat meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dalam upaya meningkatkan hasil belajar geografi siswa maka penting untuk dilakukan penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli Sebagai Media Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di MAN 1 Kota Ternate.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimental*). Metode penelitian eksperimen diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu pada kondisi yang telah terkendali Sugiyono (2017).

Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*, dengan dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). pola desain penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel. 1. Desain Penelitian

kelas	(Pretest)	perlakuan	(Posttest)
E	O ₁	X ₁	O ₃
K	O ₂	X ₂	O ₄

Sumber: Arikunto (2009)

Keterangan :

- O₁ : Tes awal pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan.
- O₂ : Tes awal pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan.
- X₁ : Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media permainan monopoli
- X₂ : Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media *power point*.
- O₃ : Tes akhir pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan.
- O₄ : Tes akhir pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan.

Varibel penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variable, yaitu variable bebas dan variable terikat. Variable bebas (X) adalah penggunaan media game monopoli dan variable terikatnya (Y) adalah hasil belajar geografi.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian

Tempat penelitian di lakukan di Man 1 Kota Ternate, pada semester ganjil kelas X pada Materi Litosfer dan Dampaknya bagi kehidupan tahun pelajaran 2018-2019.

Populasi dan Sampel penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X IS di MAN 1 Kota Ternate dengan jumlah 89 siswa yang terbagi dalam 3 kelas. Untuk lebih jelasnya distribusi populasi terlihat pada tabel 2 :

Tabel .2. Distribusi Populasi kelas X MAN 1 kota Ternate

Kelas	Populasi
X IS ₁	30 Siswa
X IS ₂	29 Siswa
X IS ₃	30 Siswa
Jumlah	89

Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam penentuan sampel adalah *random sampling*, berdasarkan nilai rata-rata *pre-test* siswa kelas X MAN 1 Kota Ternate t.a. 2019/2020. *Pre-test* tersebut sebagai bahan pertimbangan dalam penentuan dua kelas sampel yang memiliki kemampuan yang relatif sama (*homogen*). Secara acak, terpilih kelas kelas X₁ sebagai kelas eksperimen yang diajar dengan menggunakan media game monopoli dan kelas X₃ sebagai kelas kontrol yang diajar dengan menggunakan media *power point*.

Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah butir soal /item tes hasil belajar. Tes yaitu soal pilihan ganda sebelum digunakan dilakukan validasi terlebih dahulu yaitu validasi ahli.). Uji instrument tes terdiri dari uji validitas, uji tingkat kesukaran, dan daya pembeda butir soal.

Teknik Analisis Data

Data penelitian dianalisis dengan statistik deskriptif dan uji independent sample t-test, analisis descriptive digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar dari masing-masing penggunaan media pembelajaran yaitu media monopoli sebagai kelas eksperimen dan media *power point* sebagai kelas kontrol, sedangkan uji sampel independent t-test digunakan untuk pengujian terhadap hipotesis yang telah dirumuskan pada taraf signifikansi 5%. Sebelum dilakukan uji independent sampel t-test dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yaitu 1).: Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tidak efektif terhadap hasil belajar siswa kelas MAN 1 Kota Ternate. 2). Penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif terhadap hasil belajar siswa kelas X MAN 1 Kota Ternate

Hasil Penelitian

Analisis Statistik Deskriptif

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini adalah data hasil belajar peserta didik, baik peserta didik kelas eksperimen maupun peserta didik kelas kontrol yang diperoleh melalui pemberian tes hasil belajar peserta didik, yaitu *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik	Eksperimen		kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah sampel	30	30	30	30
Nilai maksimum	52	88	48	84
Nilai minimum	24	56	24	60
Mean	31,20	75,87	31,73	69,47

Pada tabel 3. terlihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dari 30 peserta didik kelas eksperimen X IS-1, meningkat dari sebelum perlakuan, yaitu 31,20 dan menjadi 75,87 setelah perlakuan. Hal yang tidak jauh berbeda juga terdapat di kelas kontrol X IS-3 meningkat dari sebelum perlakuan, yaitu 31,73 dan menjadi 69,47 setelah perlakuan.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi dan Kategorisasi Nilai hasil belajar *Pretest* Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Interval	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>		<i>Pretest</i>	
		f	(%)	F	(%)
80-100	Sangat Tinggi	0	0	0	0
60-79	Tinggi	0	0	0	0
40-59	Cukup	4	13,33	5	16,67
20-39	Rendah	26	86,67	25	83,33
0-19	Sangat Rendah	0	0	0	0

Berdasarkan tabel 4. pengkategorian hasil belajar peserta didik *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 20-39 sebanyak 26 peserta didik dalam kategori rendah sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai 40-59 sebanyak 4 peserta didik dalam kategori cukup. Nilai *pretest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol ini tidak terdapat peserta didik yang memperoleh nilai 60-79,

maupun 80-100 sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi dan tinggi.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Kategorisasi Nilai hasil belajar *Posttest* Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Interval	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		<i>posttest</i>		<i>Posttest</i>	
		f	(%)	F	(%)
80-100	Sangat Tinggi	10	33,33	3	10
60-79	Tinggi	20	66,67	21	70
40-59	Cukup	0	0	6	20
20-39	Rendah	0	0	0	0
0-19	Sangat Rendah	0	0	0	0

Berdasarkan tabel 5. pengkategorian hasil belajar peserta didik *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 0-19 sebanyak 0 peserta didik dalam kategori sangat rendah sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai 20-39 sebanyak 0 peserta didik dalam kategori rendah. Nilai *posttest* pada kelas eksperimen terdapat peserta didik yang memperoleh nilai 60-79, sebanyak 20 peserta didik dalam kategori tinggi jika dipresentasikan mencapai 66,67% sedangkan peserta didik yang memperoleh 80-100 sebanyak 10 peserta didik sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi jika dipresentasikan mencapai 33,33% begitupun pada kelas kontrol peserta didik yang memperoleh nilai 60-79, sebanyak 21 peserta didik dalam kategori tinggi jika dipresentasikan mencapai 70% sedangkan peserta didik yang memperoleh 80-100 sebanyak 3 peserta didik sehingga termasuk dalam kategori sangat tinggi jika dipresentasikan mencapai 10% dan peserta didik yang memperoleh nilai 40-59 sebanyak 6 peserta didik jika dipresentasikan mencapai 20%.

Tabel 6. Ketuntasan Hasil Belajar peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kriteria	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	0	24	0	21
Tidak Tuntas	0	6	0	9

Berdasarkan tabel 6. menunjukan ketuntasan hasil belajar peserta didik pada kelas yang dibelajarkan menggunakan media permainan monopoli geografi yakni kelas eksperimen ketuntasan peserta didik sebanyak 24 peserta didik dan 6 peserta didik tidak tuntas. Sedangkan, kelas yang di belajarkan menggunakan media *power point* terdapat 21 peserta didik tuntas dan 9 peserta didik tidak tuntas.

Analisis Statistik Inferensial

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data hasil *pre-test* dan *post-test*, tersebut menggunakan uji statistik *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan bantuan softwar SPSS Statistic 16. Berikut hasil uji normalitas data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 7. berikut ini.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data *pre-test* dan *post-test* Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)
Kontrol	30	1.546	.017
Eksperimen	30	1.669	.008

Berdasarkan tabel 4.3, uji normalitas data hasil *pre-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen dengan taraf signifikan 95% ($\alpha=0,05$), terlihat bahwa sebaran data hasil *pre-test*, *post-test*, pada kedua kelas sampel tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas data hasil *pre-test* dan *post-test*, dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji varians (Uji F). Uji homogenitas yang dilakukan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji homogenitas data hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 8. berikut ini.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test*, dan *Post-test* dan Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Signifikasi
Eksperimen	.015	1	58	.903
Kontrol	1.092	1	58	.332

Berdasarkan tabel 4.4. Uji homogenitas data hasil *pre-test*, *post-test*, pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan taraf signifikan 95% ($\alpha=0,05$), terlihat bahwa sebaran data hasil *pre-test*, *post-test*, pada kedua kelas sampel tersebut homogen karena memenuhi kriteria pengambilan keputusan.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis yang harus diuji kebenarannya yaitu hasil belajar peserta didik pada saat *posttest* kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan permainan monopoli geografi dalam

pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar *posttest* kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan metode ceramah dengan penggunaan media *power point* sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut, maka langkah awal untuk menguji hipotesis ini digunakan teknik analisis uji t (*t-test*). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 9. berikut ini :

Tabel 9. Hasil Uji T (*independent Sample T-test*)

Kelas	T	Df	Sig. (2-tailed)
Eksperimen	3.302	58	.002
kontrol	3.333	55.584	.002

Berdasarkan analisis hasil uji t bahwa nilai sig, $002 < \alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media *power point*.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur adalah pada ranah pemahaman dan penguasaan materi. Penguasaan materi diukur dengan menggunakan tes evaluasi (*posttest*) setelah peserta didik menjalani proses kegiatan pembelajaran dan hasilnya dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan sekolah yaitu untuk kelas X pada mata pelajaran geografi yaitu 70. Apabila hasil dari *posttest* tersebut lebih besar atau sama dengan KKM, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik tersebut telah menguasai materi yang diajarkan minimal sama dengan angka minimumnya.

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *internal* yang berasal dari siswa tersebut, dan faktor *eksternal* yang berasal dari luar diri siswa tersebut. Proses pembelajaran di kelas merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh menentukan hasil belajar siswa. Dalam proses pembelajaran di kelas terjadi komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari guru (sumber pesan) melalui saluran atau media tertentu kepada siswa (penerima pesan).

Untuk mengetahui kebenaran asumsi tersebut, maka diterapkan penggunaan media permainan monopoli geografi pada kelas eksperimen dan penggunaan media *power point* pada kelas kontrol. Sebelum melaksanakan proses pembelajaran, di kedua kelas tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi pokok yang akan diajarkan dan diberikan *post-test* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa yang diajar

dengan menggunakan media permainan monopoli geografi dan media *power point*. Data hasil *pre-test* dan *post-test* tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

Hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*Treatment*)

Hasil belajar adalah penilaian dari usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol atau angka, yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam periode tertentu. Widoyoko (2009)

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada tabel 4.1 menunjukan bahwa hasil belajar *pre-test* peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagian besar perolehan nilai peserta didik masuk dalam kategori kurang dan tidak seorangpun peserta didik yang memperoleh nilai yang masuk dalam kategori baik maupun baik sekali. Nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas eksperimen mencapai 31,22 dengan perolehan nilai tertinggi 52 dan perolehan nilai terendah 24 tidak jauh berbeda dengan kelas kontrol nilai rata-rata mencapai 31,73 dengan perolehan nilai tertinggi 48 dan perolehan nilai terendah 20 sehingga baik peserta didik di kelas eksperimen maupun peserta didik di kelas kontrol belum mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan sekolah Man 1 Kota Ternate dengan nilai KKM 70. Setelah dianalisis secara inferensial menggunakan uji-t menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) 818 pada kelas eksperimen dan 817 pada kelas kontrol sebelum pembelajaran pada materi pokok litosfer. artinya dapat disimpulkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Hal ini dapat dikatakan bahwa kondisi kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan adalah setara atau sama.

Suatu proses pembelajaran terjadi karena adanya suatu tujuan yang ingin dicapai. Peserta didik dapat mencapai hasil belajar yang maksimal apabila seorang guru tepat dalam memilih media yang sesuai dengan keadaan kelas sehingga siswa tertarik untuk mengikuti pelajaran yang diajarkan. Slameto (2003)

Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Kontrol dengan Kelas Eksperimen Setelah Perlakuan (*Treatment*)

Ditinjau dari kesiapan pengadaanya pemilihan media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu. Arief S. Sadiman, (2012).

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif pada tabel 2. data hasil *post-test* peserta didik kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan *permainan monopoli geografi* sebagai pembelajaran TGT dan kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media *power*

point sebagian besar perolehan nilai peserta didik masuk dalam kategori baik dan baik sekali adapun pada kelas kontrol terdapat 6 peserta didik yang masuk dalam kategori cukup. Pada analisis data hasil belajar pada *posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 56, sedangkan nilai maksimum yaitu 84 dengan rata-rata nilai kelas (*mean*) yaitu 69,47 dengan ketuntasan belajar peserta didik yaitu 21 peserta didik pada kategori tuntas jika dipresentasikan mencapai 70% peserta didik yang mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah dan 9 peserta didik dalam kategori tidak tuntas jika dipresentasikan mencapai 30% peserta didik yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan, Pada analisis data hasil belajar pada *posttest* kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai minimum yang diperoleh peserta didik adalah 60, sedangkan nilai maksimum yaitu 88 dengan rata-rata nilai kelas (*mean*) yaitu 75,87 dengan ketuntasan belajar peserta didik yaitu 24 peserta didik pada kategori tuntas jika dipresentasikan mencapai 80% peserta didik yang mencapai KKM yang telah ditetapkan sekolah dan 6 peserta didik dalam kategori tidak tuntas dipresentasikan mencapai 20% peserta didik yang tidak mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan nilai rata-rata yang didapat kelas kontrol maupun kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal itu menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan terhadap kelas eksperimen cukup efektif.

Berdasarkan analisis inferensial yang merupakan analisis statistik yang dilakukan dengan uji hipotesis uji t kelompok terpisah antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen pada saat *posttest* di peroleh nilai sig. 2-tailed 002 < $\alpha = 0,05$ berarti H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang dibelajarkan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dan hasil belajar kelas kontrol yang dibelajarkan menggunakan media *power point*. sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara hasil belajar kelas eksperimen dengan hasil belajar kelas kontrol.

Efektivitas Penggunaan Permainan Monopoli sebagai Media TGT (*Teams Games Tournament*) Geografi Terhadap Hasil Belajar

Berdasarkan analisis inferensial yang merupakan analisis statistik yang dilakukan dengan uji hipotesis uji t kelas eksperimen pada saat *pretest* dan *posttest* di peroleh nilai $t_{hitung} = 2,76$ dengan nilai sig. (2tailed) = 0.00 < 0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa efektivitas permainan monopoli sebagai

media pembelajar TGT (Teams Games Tournament) efektif di gunakan dalam proses pembelajaran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan data penelitian yang dilakukan di MAN 1 Kota Ternate maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Hasil belajar *pretes* yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan pada kelas IPS X-1 adalah kelas eksperimen kelas yang dibelajarkan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan kategori nilai cukup mencapai 13,33% dan pada kategori rendah mencapai 86,67%. Perolehan nilai yang tidak jauh berbeda juga terdapat pada kelas Kontrol adalah kelas X IS-3 yang di belajarkan menggunakan media *Power point* di mana kategori nilai cukup mencapai 16,67% dan pada kategori rendah mencapai 83,33%. Adapun berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan uji *Independent Sample Test* menunjukan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen ($0,817 > 0,05$) dan pada kelas kontrol bahwa nilai signifikansi ($0,818 > 0,05$). Ini mengidentifikasi bahwa sebelum ada perlakuan hasil belajar peserta didik pada kelas X tidak terdapat perbedaan. 2). Nilai rata-rata hasil *post-test* siswa kelas eksperimen yang telah dibelajarkan dengan dibelajarkan menggunakan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi berdasarkan perolehan nilai rata-rata yaitu 75,87 dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil *post-test* siswa kelas Kontrol yaitu 69,47 kelas yang di belajarkan menggunakan media *Power point* pada materi pokok litosfer. Hal ini dapat dilihat dari uji *Independent Sample Test* menunjukan bahwa

nilai signifikansi pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol ($0,002 < 0,05$), pada taraf signifikansi 95% ($\alpha=0,05$), artinya terdapat perbedaan hasil belajar geografi kelas X IS-1 dan kelas X IS-3 setelah diberikan perlakuan. 3). Hasil penelitian ini membuktikan efektivitas penggunaan permainan monopoli sebagai media pembelajaran TGT (*Teams Game Tournament*) terhadap hasil belajar peserta didik kelas X IPS 1 di MAN 1 Kota Ternate efektif di gunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

Referensi

- Hamalik, Oemar, 1989. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Nurdin. 2008. *Kiat Menjadi Guru Profesional*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Prawidilaga. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sadiman, dkk 2006. *Media Pendidikan: Pengertian pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta, PT. Grafindo Pesada
- Saptorini. 2012. "Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa". Jurnal Pendidikan IPA Indonesia JPII 1 (1)
- Sumaatmadja, 1996. *Studi Geografi: Suatu Pendekatan dan analisa keruangan*. Bandung: Alumni
- Sugiyono 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Widyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Belajar